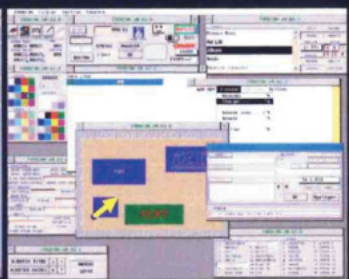
ST MAGAZINE
Nouvelle génération

TOUTE L'ACTUALITÉ DU MONDE ATARI

LE MONDE DES DEMOS EN PLEINE FORME !!!

TOUS LES RACCOURCIS MÉNENT À CUBASE LITE



N°132

Octobre 2003

Prix : 3€

LA CT60 ENFIN LÀ !!!

DÉCOUVREZ LES JOIES DE ARANYM

ÉDITORIAL !!!

Par RdvXrunPeR

STMag 132 a connu un petit peu de retard mais c'est pour la bonne cause : permettre la sortie simultanée de STMag en version française et STMag en anglais !! Et oui, ce numéro 132 constitue une sorte de "test". Nous le sortons suite à une demande et nous espérons ainsi juger de l'intérêt que cela peut avoir. Si les retours que nous aurons seront positifs nous continuerons l'expérience (car cela demande une surcharge importante de travail, surtout pour notre traducteur principal - merci à toi Bruno - et aussi pour le maquettiste - merci à toi Alexis ! STMag en version anglaise est plus cher (4 euros + port hors France métropolitaine) que la version française car cela nécessite deux maquettages, une grand nombre d'heures pour tout traduire dans les règles de l'art et aussi récompenser un minimum les efforts du dit traducteur qui ne s'intéresse pas du tout à l'Atari : imaginez-vous traduire des choses sans intérêt pour vous ! Cependant, pour la France, nous proposons, pour ceux que ça intéresse, l'abonnement double, versions française et anglaise, à 24 euros au lieu de 28. Petite parenthèse aussi pour signaler que nous pensons au futur service disquette mais que par manque de temps nous n'avons toujours pas vraiment réfléchi à la formule à proposer afin de satisfaire tout le monde (disquette HD ? deux disquettes DD ? Quels programmes placer sur cette disquette ?). Evidemment cette disquette est une option et nous ferons deux formules d'abonnement afin de ne pas faire payer plus à ceux qui ne voudraient pas de disquette.

Ce numéro est encore une fois bien complet et le suivant devrait arriver d'ici fin janvier. Ce qui nous fera tout de même presque 6 numéros de STMag sortis en 2003. Belle performance pour un "supposé" trimestriel, non ? Les remerciements seront cette fois tout particulièrement destinés à Alexis qui s'est chargé de la refonte totale de la maquette de STMag (et nous la trouvons personnellement fort réussie même si on aimait bien la précédente aussi !) ainsi qu'à Bruno pour sa maîtrise de la langue de Shakespeare et son jeu de guitare inégalable (private joke, euh non c'est pas la version anglaise ici !). Bonne lecture à tous.

ÉDITORIAL !!!

SOMMAIRE

ST-MAG n°132

ARTICLE	PAGE
Edito	02
Sommaire	03
En Bref	04-06
Les Sharewares	07-14
Cubase Lite	15-16
Aranym	17-20
Interview de Eric Hall (My Mail)	21-22
Les GFA-Punch	23-25
Rubrique Démos	25-27
Test Jeu "Bunion"	27
CT060	28-32
Revue de Presse/Courrier	33-34
Tarifs/Abonnments	35

STMAG Nouvelle Génération n°132. Automne 2003. Prix : 3€. Directeur du publication et Rédacteur en chef : Cyril DENIS alias RayXambeR. Participants hyper actifs : Bruno Aubin, Paul Caillet, Mathieu Demange, Cyril Lefebvre, Thierry Milood, Stéphane Perez, Pascal Ricard, Pierre Thontat.
Merci à eux de tout cœur !

Fanzine ST-MAGAZINE nouvelle Génération/AtTOS
Réalisé par l'association RayXambeR et édité par Copy Net à Saint-Etienne

http://stmagazine.org
http://www.revival.free.fr

SOMMAIRE

C un bon cru !

Les nouvelles ne sont pas très nombreuses mais rien que la disponibilité de la CT60 mérite d'être signalée. L'ami Pascal Ricard se permet d'ailleurs de vous narrer ses premières impressions dans le présent numéro sur la bête qui a métamorphosé son rapace ...

Sunnyvale-computer (cf STMag 129)

change de nom et devient ... Sunnyvale "tout court". Une refonte totale du site est faite maintenant et propose toujours un SAV Atari et quelques produits, principalement des jeux consoles (Atari mais aussi les autres).

Planning des manifestations

Elle s'annonce comme LE ressemblement de l'année, je veux bien entendu parler de l'Alchimie 3è du nom où, si l'on se base sur les années précédentes, les Amiga, Atari, Mac, Oric et j'en passe, devraient être de la fête. Evidemment les PC sont acceptés aussi, point de sectarisme voyons ! L'Alchimie 3 aura lieu à Tain l'Hermitage (comme l'an passé) dans la Drôme du 8 novembre au 10 novembre. Eh oui cette année c'est 3 journées complètes. Ainsi point d'excuses si vous n'arrivez pas à trouver dans votre emploi du temps surbooké un petit moment pour venir. Il est possible de venir en "simple" visiteur mais il est quand même conseillé de venir accompagné... de sa machine ! Notamment pour échanger de bons tuyaux voire se faire aider sur place si l'on a un problème que l'on arrive pas à résoudre soi-même. C'est donc l'occasion de rentrer moult ataristes (la rédaction de STMag devrait être bien représentée). La salle est superbe (ce sera sans doute la salle Rochegude jouxtant la gare de Tain l'Hermitage : pratique pour s'y rendre !). Si vous voulez plus d'informations, et notamment réserver à l'avance, contactez Mr. Belett à : m.belett@voila.fr

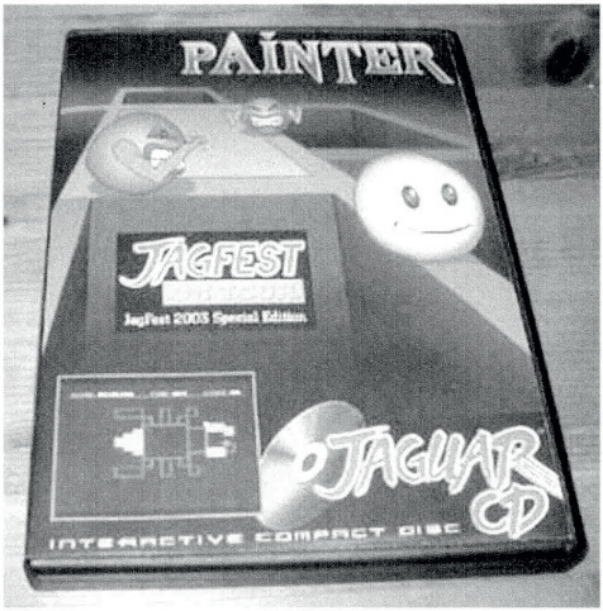
De préférence, réservez à l'avance, cela permet aux organisateurs de prévoir les denrées à acheter car les repas sont compris (n'oublions pas qu'à l'origine il s'agissait d'une amiga-bouffe !). Et comme le dit notre cher Rajah : cette party est incontournable, c'est un bon moyen de se retrouver entre ataristes, et d'apprendre ce que se passe ailleurs.

Dans un message poste sur le fr.comp.sys.atari, Jean-Luc Ceccoli nous propose d'essayer ConXBoot à la place de XBoot, une alternative à cet incontournable sélecteur de boot devenu introuvable.
http://joy.sophics.cz/soft.htm#tos et ftp://chapelie.rma.ac.be/atari/utilities/bootselectors/
En plus il s'agit d'un logiciel libre !

Pour fêter ses dix ans, la Jaguar sort ses griffes !

Dix ans déjà ! Voilà dix ans qu'Atari a sorti sa console 64 bits. Un anniversaire qui sera fêté par toute l'équipe de la Jaguar Connexion et ce qui est bien c'est que vous y êtes tous conviés ! Elle aura lieu les 25 et 26 octobre à Montdauphin

(France). Plusieurs dizaines de participants sont attendus et toutes les dernières nouveautés Jaguar, Lynx seront de la partie. Les machines alternatives sont les bienvenues elles aussi puisque la Jaguar Connexion précédente a permis a certains de découvrir le Nuon, la GP32, de jouer à des titres inédits sur NeoGeo, Dreamcast, etc. Bref, un rendez-vous de vrais passionnés du jeu vidéo. Cette



année il devrait aussi y avoir quelques revendeurs ! http://www.jaguar-connexion.fr.st/
Contact : florian_maurer@hotmail.com

Pour en terminer avec la partie "consoles", sachez de de nombreux nouveaux jeux, prototypes et projets en-cours existent sur Lynx, 2600 et Jaguar et que le fanzine REVIVAL (http://www.revival.free.fr) est tout indiqué pour en savoir bien plus sur le sujet !

Du côte des mises à jour

Le pack Draconis se voit updaté avec une pré-version 25 de Adamas 1.8 (qui introduit des fonctions OLGA ainsi qu'une correction du VSPACE pour l'alignement des images). De leurs côtés, Marathon et Drac_Ftp passent respectivement en versions 2.0.8 et 2.0.1. Ces deux mises à jours corrigent essentiellement un bug de chargement de DRACLDG.SLB avec Mint/MagiC. Enfin, MintNet Gateway, la passerelle Mint pour Draconis, passe en version 0.33b4.

_ Highwire poursuit son chemin et arrive en 0.1.4. La principale amélioration est l'implémentation d'un cache disque pour les fichiers texte et html. Citons aussi en vrac l'ajout d'un bouton pour ouvrir un fichier en local (dans la barre d'icônes), le bouton STOP de cette même barre est maintenant fonctionnel (avec un raccourci clavier par la touche Esc), l'implémentation du tag <base href=> et des corrections de bugs.

_ Mymail reprend du poil de la bête avec une version 1.61 apportant plein de petits ajouts et des corrections de bugs mineurs. Signalons aussi le filtre anti spam régulièrement mis à jour et très efficace.

_ Aicq continue les corrections de bugs avec cette version 0.159. Au niveau améliorations, citons la configuration du son qui peut maintenant se faire directement par le menu "préférences" ainsi qu'une mise à jour des traductions française, allemande, polonaise et suédoise.

_ Crésus devient vraiment "riche" avec la b5. Jugez plutôt : ajout des opérations automatiques, implémentation d'une calculatrice, gestion de la TT-Ram, incrémentation automatique du n° de chèque, fonctions de recherches sur une opération du compte ouvert... Ajoutez à cela des améliorations sur le pointage/dépointage qui devient "intelligent" (en ne vous proposant que le pointage lors de la sélection d'une opération non pointée et inversement lors d'une opération pointée), la possibilité de faire des virements de compte à compte et des corrections de bugs (notamment sur les arrondis) et vous obtenez là un cru tout à fait honorable à boire sans modération.

_ Porthos, quant à lui, se voit gratifié d'une version 3.24 corrigeant des bugs comme l'effacement d'images "inline", l'erreur de cache des systèmes de couleurs et l'erreur d'indexation des niveaux de gris. Signalons enfin que les images bitmaps CMYK se font de nouveau en RGB.

_ Eureka nous propose sa release 3.09 de septembre qui corrige notamment un bug dans la gestion des boîtes de dialogue ainsi qu'un problème avec le chargement des légendes au format ICN. Signalons aussi la résolution des problèmes liés à la restitution des échantillons sonores. Au niveau améliorations, le calcul des formules pour les courbes et surfaces a été optimisé, l'utilisation systématique du cookie "edDI" pour la détection du nombre d'octets supplémentaires par ligne de l'écran (ce qui permet la gestion d'un plus grand nombre de mode graphique et apporte la compatibilité de la version lite avec MagiCMac).

_ Pmdoom, de Patrice Mandin, est maintenant en version 0.30 pre2. Cette version apporte un zoom à l'écran, une sélection de modes vidéos et des corrections de bugs SDL.

_ Sdl passe, quant à lui, en 1.2.6-1 et corrige des bugs dans le driver vidéo Xbios
_ PhysicsFS, bibliothèque pour gérer les archives de fichiers de manière transparente dans les programmes, passe en version 0.1.9

_ GCC et GCC++ se voient portés sur Atari en version 3.3

_ Gem-lib se voit porté en 0.42.99

_ Nethack propose une version 3.4.2 qui corrige beaucoup de bugs.

_ Teradesktop 2.3 est désormais disponible en français grâce à la très bonne initiative de traduction effectuée par Luc Peyroutou
_ TinyGL passe, lui, en version 0.44

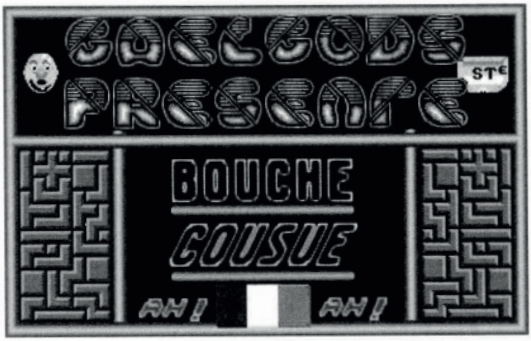
Bibou et RayXambeR.

C'EST LA RENTREE !!!

Après les vacances qui, je l'espère, ont été bonnes, il faut reprendre le chemin du travail (ou de l'école). Cette rentrée se constate aussi dans l'actualité au vu du nombre de mises à jour. Pas d'inquiétude donc, ST Mag vous accompagne pour cette rentrée, comme il l'a fait pour vos vacances. Malgré tout, j'aborde cette rentrée en demi-teinte avec l'impression d'écrire "dans le vent". Je sais que notre lectorat n'est pas très élevé mais tout de même. Malgré mes appels lors des deux précédents numéros, personne ne s'est manifesté pour me faire part d'une création, d'un logiciel oublié ou de correction(s) par rapport à ceux chroniqués. Et ceci est aussi valable pour le hors série actuellement en préparation où mes posts sur FCSA restent sans réponse. Vous ne développez aucun logiciel ? Qu'à cela ne tienne, vous connaissez sûrement des logiciels qui méritent leurs places ici et que je ne connais pas.
Ce magazine est réalisé pour vous, c'est votre ST Mag. Sans votre participation et/ou votre implication, la source de motivation qui nous anime risque de se tarir car notre équipe, très réduite, le fait sur son temps libre et de manière bénévole ... Je vous redonne mon adresse courriel (bibou@free.fr) ainsi que mon adresse postale, pour ceux qui n'ont pas d'accès à l'Internet (LEFEBVRE Cyril - Hameau de Molien - 11, rue Samuel Beckett - 77260 Ussy Sur Marne). Voilà, je m'excuse auprès du rédac-chef et auprès de vous, chers lecteurs, d'avoir amputé cette rubrique par ces quelques considérations mais cela me semblait nécessaire.

Bouche Cousue 1.0b
Freeware de Gaël Mifsud

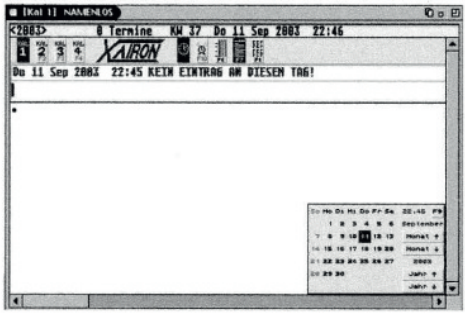
Cela faisait un petit bout de temps que je voulais vous en parler. Il s'agit d'un jeu de motus, de réalisation française, fonctionnant à partir du STE. Il vous faudra 500 Ko de libre en Ram (ST Ram uniquement) et environ 810 Ko sur votre disque dur ou disquette. Si vous possédez Nvdi, il faudra impérativement activer la fonction "line-a". Attention toutefois, car il ne fonctionne pas avec MagiC (même en mono tâche). J'ai eu quelques soucis à le faire fonctionner sur mon Falcon. La meilleure solution est de démarrer avec la touche "control" enfoncée, ce qui évite de charger les programmes du dossier Auto, les accessoires et les cpx. Techniquement parlant, compatibilité ST oblige, le jeu se déroule en 320*200*16 couleurs (mais vous pouvez le lancer depuis n'importe quelle résolution, le programme passant de lui-même dans la bonne configuration). Il dispose d'un dictionnaire de 1255 mots de cinq lettres, avec un fichier de définitions pour les mots compliqués ou peu usités.
La philosophie du jeu me plait beaucoup car dès le lancement, vous êtes pris en main. Après une jolie page de présentation et un disclaimer, vous aurez un certain nombre de paramètres à entrer. Dans un premier temps, vous choisissez le nombre de joueurs (de un à trente deux), puis vous saisissez le nom du (des) joueur(s) ainsi que le temps alloué à la réflexion (entre six et vingt secondes). Ensuite, vous pouvez choisir d'avoir ou non une aide sur le genre des mots (singulier, pluriel...) qui s'affichera en dessous de la grille.



Enfin, il est possible de définir l'acceptation ou non des mots absents du dictionnaire.
Une fois ces choix validés, un autre écran texte vous présente une aide sommaire avant de commencer la partie (que vous pouvez rappeler à chaque fin de jeu avec un mot). Vient ensuite l'écran de jeu. Il se compose de la fameuse grille (en haut à gauche) où vous entrerez vos tentatives (cinq essais).
Sous cette grille, les informations sur le genre du mot à trouver apparaissent (si vous avez choisi cette option). Enfin, en bas à gauche, s'affiche le nom du joueur en cours, son score et le temps restant. En bas à droite, vous avez un rappel de quelques raccourcis clavier où vous pouvez appeler la définition du mot si elle est présente. Le tout sur une image de fond de la Joconde.
Au final, je dirais que c'est un bon jeu à caractère éducatif grâce à la présence de définitions et une qualité de réalisation agréable. Cependant, quelques petites remarques sur la visibilité du jeu. En effet, le mode de différenciation entre les lettres bonnes mais mal placées, bonnes et bien placées ou pas bonnes du tout est mal choisi. Une différenciation par code couleur (vert quand c'est bon et bien placé et jaune quand c'est mal placé par exemple) serait la bienvenue. Le fait qu'il n'affiche pas non plus les lettres qui sont déjà trouvées d'une ligne sur l'autre est aussi un handicap. J'ai remarqué aussi, sur Falcon, quelques problèmes de réinitialisation de palette lorsque l'on retourne au jeu après l'appel d'une définition. L'auteur n'ayant plus d'Atari pour continuer le développement, il va essayer de continuer par le biais d'un émulateur. S'il y parvient, la prochaine version permettra d'écouter de la musique soundtrack pendant le jeu ainsi que la possibilité de changer le fond d'écran.
Une amélioration du confort visuel pour les pages de définitions est aussi prévue.

Xairon 1.5 - Freeware

Dans mes recherches sur le net, je suis tombé sur ce soft, par hasard. Il s'agit, à l'instar de son homologue français Organizer, d'un organiseur très complet, très puissant. Son interface est moderne et possède la particularité d'être compatible avec le portfolio. Il poursuit sa route désormais sur Pc mais la dernière version pour nous est relativement récente (03/2001). Au niveau configuration, un simple ST suffit (avec disque dur et au moins un méga de Ram). Il s'accommode même d'une faible résolution comme la ST Basse.
Il fonctionne par année calendaire et il faut, de ce fait, télécharger sur leur site le calendrier de l'année en cours (comme on achète une recharge pour un organiseur papier, en fait).



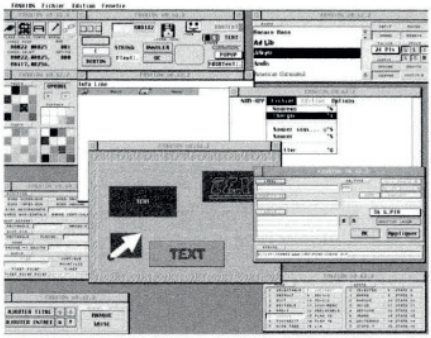
Une fois l'application chargée (en accessoire de bureau ou en APP), vous vous retrouvez dans la fenêtre principale de Xairon. Elle se positionne automatiquement sur la date du jour et vous pouvez directement entrer vos rendez-vous ou vos tâches. Un petit calendrier en bas à droite vous permet de sélectionner la date de votre choix. Vous avez une possibilité de visualisation de votre planning soit jour par jour, soit sur la semaine. Si vous faite un clic droit (ou un double clic gauche), un pop up apparaît. Grâce à lui, vous aurez accès aux options, qui sont relativement nombreuses. Vous apprendrez, par exemple, qu'il est possible d'exporter vos données (format ASCII ou First Word), accéder à l'impression (par Gdos ou en fichier ASCII), protéger vos données par un mot de passe, assigner une alarme à une ou plusieurs tâches et définir une échelle de priorités pour chacune (variant de une à cinq étoiles selon leur importance). Il est possible aussi, via le menu "configuration", de redéfinir la date et l'heure, le chemin du clipboard et le choix des couleurs. Il possède, en outre, des fonctions de recherche par critères (date, heure, alarme, priorité...). Tout ceci n'est qu'un bref aperçu de ses possibilités car beaucoup de paramètres m'échappent puisqu'il est en Allemand. Personnellement, j'attends avec impatience une nouvelle version de Organizer pour me prononcer mais sachez que Xairon remplit parfaitement son office. A posséder de toute urgence pour les germanophones.

Fashion : Freeware de Zigo

Toujours lors de mes recherches, toujours par hasard, j'ai découvert ce soft grâce au site de Florent Lafabrie (Icon Extract) où la page de Zigo est référencée dans les liens du site. Beaucoup moins connu que Ressource Master ou Interface, c'est un autre éditeur de ressource français qui était prévu pour Dolmen, à l'origine. D'après l'auteur, il "dépasse largement Interface, surtout au niveau ergonomie". Si je dis cela, c'est tout simplement parce qu'il m'a été impossible de le faire tourner. Ce n'est pourtant pas faute d'avoir essayer ! Ma batterie de tests ne m'a pas éclairé (avec et sans carte accélératrice, sous MagiC, sous Tos, sans Nvdi, en démarrant avec la touche "control" enfoncée et toutes les combinaisons possibles avec ces derniers éléments).

Il y a bien une documentation, que j'ai parcouru, mais rien n'est mentionné sur

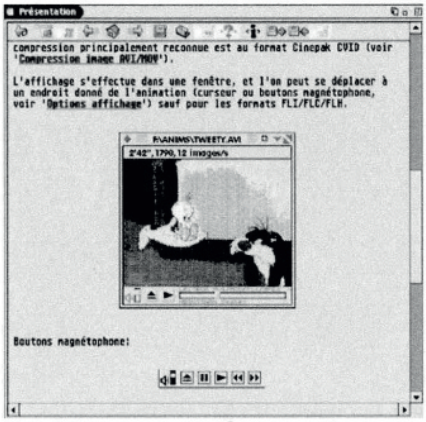
le type de configuration requis et les éventuelles incompatibilités avec d'aut-



res logiciels. Bref, je ne peux que vous donner les quelques informations disponibles sur le site de l'auteur. Cet éditeur gère les nouveaux objets qui devaient être liés à Dolmen (comme les G_PIX, qui permettent d'intégrer des images dans les ressources). Il dispose aussi d'une librairie avec objet liable statiquement et des macros pour les appels aux fonctions). Toujours selon l'auteur, la façon d'utiliser Fashion est totalement différente des autres éditeurs puisqu'il est possible d'éditer plusieurs objets d'un coup. Je vous laisse la capture du site de l'auteur qui montre ce que je viens de vous relater, et ce dans une très belle interface. Si vous arrivez à le faire tourner, faites-le moi savoir, je transmettrai la solution au prochain numéro.

Hyp_View 0.28
Freeware de Philippe Donzé

Hyp_View, comme son nom l'indique, sert à voir les fichiers ayant une extension *.HYP (hypertexte). C'est donc une alternative au vieillissant ST_GUIDE. Le moins que l'on puisse dire, c'est que le genre est bien dépoussiéré ! Nous avons droit à une barre d'icônes toute en couleurs (et très bien dessinée, d'ailleurs). Les hyper liens, en plus d'être soulignés, sont d'une autre couleur (en l'occurrence, le bleu) que le texte classique (qui reste en noir) ce qui lui confère une meilleure visibilité par rapport à son concurrent. D'après ce

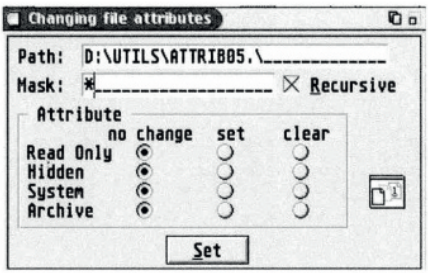


que j'ai pu en voir, il est quasiment au même niveau que ST-Guide puisque seuls quelques liens dans la documentation de Papyrus, n'ont pu être trouvés par Hyp View. Sachez aussi qu'il gère, comme son confrère, les images. Bien que cette version soit encore à l'état de preview, il est très convaincant.

Attribute Setter 1.12
Freeware de Philippe Donzé

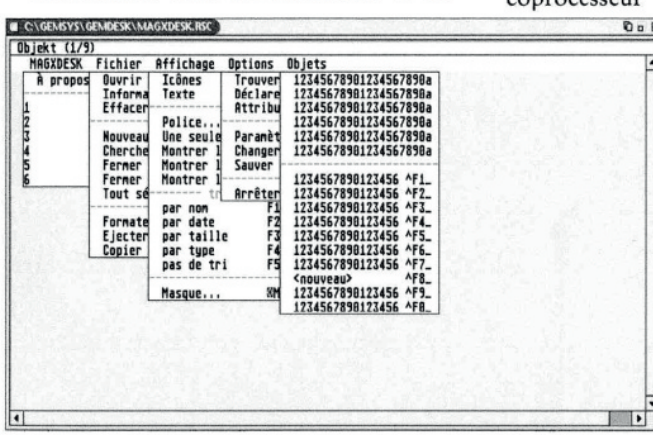
Il s'agit ici d'un tout petit utilitaire permettant de changer les attributs de vos fichiers, dossiers voire même de vos partitions de disque dur (lecture seule, fichier caché, système ou archive).

Relativement simple d'emploi, il vous suffit de choisir le fichier/dossier ou la partition sur lequel vous souhaitez effectuer les modifications et de cocher les cases de votre choix Il est aussi dépouillé au niveau interface mais ce n'est pas ce qu'on lui demande.



Rsc_View 1.14
Freeware de Philippe Donzé

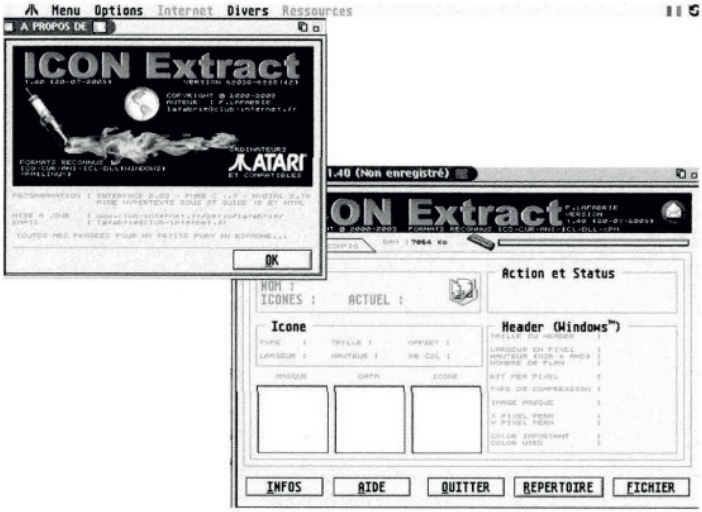
C'est un petit visualiseur de fichiers RSC, bien fait, qui supporte l'icônification (16 fenêtres maximum), les protocoles drag&drop, VA_START, DHST et ARGV. Les noms longs de MagiC ne lui posent pas de souci particulier. En contrepartie, il faut impérativement que Wdialog soit installé pour qu'il puisse fonctionner. Peu de limitations si ce n'est avec le format utilisé par Interface 2 version 3, que Rsc View ne reconnaît pas. Attention cependant, ce n'est en aucun cas un éditeur de RSC. Il ne sait que LIRE ces fichiers et vous les présenter dans une fenêtre gem.



Icon Extract 1.4b :
Shareware à 8€ de Florent Lafabrie

Vous aimeriez bien bénéficier des dernières icônes à la mode de Windows ou Linux, mais les formats utilisés par ces derniers sont incompatibles avec Atari ? Alors jetez-vous sur Icon Extract ! Il va vous permettre de convertir ces icônes (qu'ils soient en 1, 4, 8, 24 ou 32 bits) au format RSC classique de nos machines. Les formats reconnus par le logiciel sont le ICO, CUR, ANI, ICL pour Windows et XPM pour Linux. Ce programme, autant vous le dire tout de suite, n'est pas à la portée de tout le monde, car il demande une configuration plutôt musclée (par rapport à ce que nous avons l'habitude de voir dans notre univers). Le Falcon (muni d'un coprocesseur 68882) est le minimum vital pour un bon fonctionnement. Une carte accélératrice est aussi fortement conseillée ! L'archive, compactée au format ZIP, occupe déjà 1.88 Mo. Le logiciel, une fois installé, prendra plus de 3 Mo sur votre disque dur. La grande nouveauté de cette version 1.4

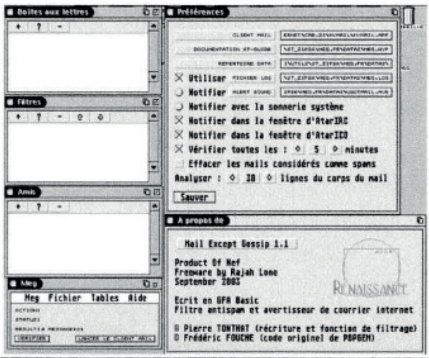
(outre la compatibilité CT60), c'est l'installation automatisée par un programme dédié. Lorsqu'on lance ledit programme (INSTALL.PRG), la seule chose que l'on a envie de dire est : "Dieu que c'est beau !!!" Très bien réalisée, l'interface d'installation fait très pro ! Bref, dès le départ, Icon Extract annonce la couleur et nous séduit. Il indique même le temps qu'il a mis pour s'installer (2 min 32 dans mon cas). J'ai testé la conversion d'icônes avec l'archive d'exemples disponible sur le site de l'auteur (attention : cette archive "pèse" plus de deux mégas octets compactés en LZH. Une fois décompactée et installée via gem-setup, le dossier "exemples" prend environ sept mégas sur le disque dur). J'ai donc converti 128 icônes, répartis sur 65 fichiers au format ICO. Pendant son travail de conversion, Icon Extract vous informe sur tout (les icônes en cours de traitement, leur taille en octets et en hauteur/largeur, leur nombre de couleurs...), le tout dans une interface toujours aussi somptueuse. Comme pour le programme d'installation, Icon Extract vous informe du temps qu'il prend pour effectuer chaque opération. C'est de cette façon que j'ai appris qu'il lui a fallu quinze minutes et dix secondes pour effectuer cette conversion sur mon Falcon (avec carte accélératrice Phantom, coprocesseur, quatorze mégas de Ram en 800*608*256 couleurs avec MagiC 6.2). Le résultat est impeccable et les fichiers créés (un pour les icônes en 16*16, l'autre pour celles en 32*32) sont de tailles réduites (187 Ko au total) et s'intègrent parfaitement aux autres icônes de MagiC, par exemple. A posséder de toute urgence aux personnes en mal d'icônes !



Meg 1.0b
Freeware de Pierre Tonthat (Rajah Lone)

Ce petit utilitaire, prévu pour fonctionner avec Stik/Sting, permet la vérification automatique de votre courrier sur votre boîte aux lettres électronique, en vue de détecter les éventuels spams et de les détruire. L'installation ne pose pas de souci particulier. Il est néanmoins nécessaire d'avoir un environnement multitâche si vous souhaitez bénéficier de l'icônification. Attention cependant aux possesseurs de Mint car Meg est incompatible avec la mémoire protégée de ce dernier. L'interface, désormais

célèbre (puisque la même que Crésus), demeure sobre et facile d'approche. Parmi les options disponibles, notons la possibilité de définir le chemin de votre client mail (ce qui permet de le lancer directement depuis Meg en cas de nouveaux messages), celui de la documentation hypertexte, du fichier LOG, des datas et du fichier son. En effet, vous pouvez charger un son (au format AVR) en tant qu'alerte. Il est possible aussi de choisir une notification dans la fenêtre d'atarIRC et atarICQ, d'effacer directement les mails considérés comme spams, de paramétrer l'intervalle entre deux vérifications de courrier ainsi que le nombre de lignes du corps du mail à analyser. Dans le menu "tables", vous définirez vos comptes mails (avec les paramètres classiques à renseigner), gérer le filtre anti-spams ainsi que votre répertoire d'adresses mails. En conclusion, cet utilitaire est fort pratique et bien conçu. Je rencontre malgré tout un souci : impossible pour moi de sauver mes paramètres de comptes mails, mes filtres anti-spams et mon répertoire d'adresses (que ce soit sous Tos ou sous MagiC). Il est disponible aussi bien en anglais qu'en français.



Syshelp 1.12

Voici une idée qui est très bonne. Syshelp est un fichier d'aide en hypertexte pour tout savoir sur Atari côté configuration système. En effet, organisé en quatre chapitres, les plus grands points de fonctionnement d'un Atari, sont répertoriés. Le premier chapitre traite la partie commune à tous les ordinateurs Tos.

Vous apprendrez ici la signification des codes erreurs (erreur #tos xx), à quoi sert le dossier Auto et ce que l'on peut y mettre dedans, les accessoires, les cpx, les principaux fichiers de configuration se trouvant à la racine de votre disque dur, les raccourcis claviers du Gem, les variables d'environnement...

Le second chapitre est consacré à MagiC. Là aussi, une mine d'informations est disponible sur le dossier "Start" et "Applicat", l'utilité et le contenu du lecteur U, le fonctionnement de la Vfat et des alias, les programmes spécifiques à MagiC, une aide à la configuration du fichier Magx.inf, etc.

Le troisième chapitre apporte un zoom sur quelques programmes (comment utiliser Cab, Jinnee, Phoenix, Freedom, Qed...).

Le quatrième (et dernier) chapitre parle des extensions matérielles que vous pouvez installer dans votre Atari. Cette rubrique n'en est qu'à ces débuts et, pour le moment, seule la carte Tos 2.06 est chroniquée.

Bref, c'est incontournable, mais en Allemand...

Ahcx

C'est un éditeur de texte tout simple et sans chichi graphique (comprenez par-là que l'interface n'est pas très recherchée). Il sera cependant indispensable aux programmeurs C puisqu'il est principalement adapté pour ce langage. A noter, il est en anglais.

X pci 0.2a et Pci Information 0.4c Freewares du groupe Renaissance

Ces deux utilitaires, comme vous pouvez vous en douter, serviront uniquement la cause des personnes ayant un bus PCI (compatible avec la norme PCIbios 1.0) dans leur Atari. Xpci est une réécriture logiciel du bios PCI du Milan, afin de permettre la compatibilité avec les logiciels prévus pour le PCI bios 2.0 de l'Hades. En effet, ces routines étant intégrées dans le Tos, il faut une mise à jour de ce dernier pour que le driver PCI puisse évoluer, ce qui est maintenant peu probable.
Vous vous demandez sans doute à quoi correspond ce "X" dans l'appellation du driver ? Tout simplement parce que cette nouvelle version utilisera, comme pour l'Hades, les fonctions Xbios (340 à 342 d'après l'auteur). L'installation se déroule sans encombre puisqu'il suffit de copier le fichier "XPCI.PRG" dans votre dossier Auto, la position de ce dernier n'ayant aucune importance.
Pci Information, quant à lui, permet d'avoir des infos sur les cartes PCI connectées. Vous pouvez savoir quelles sont les cartes branchées (néanmoins, les limitations du PCI Bios 1.0 ne permettent pas de savoir sur quel slot est physiquement connecté telle carte), connaître le contenu de la Ram de configuration de votre carte graphique, lire les registres de configuration de la Ram des autres cartes PCI (par vérification des soixante quatre premiers octets).
Enfin, vous aurez, à terme, la possibilité de voir la totalité des quarante deux fonctions proposées par le PCIbios 1.0 (à l'heure actuelle, seules six fonctions sont testées par ce soft).
Au niveau hardware, il fonctionne dans une résolution minimum de 620*400*16 couleurs et 160 Ko de Ram libre pour le programme proprement dit et entre 270 Ko et 1.08 Mo pour le winframe (suivant la résolution choisie).

C'est terminé pour cette fois. J'espère avoir réussi à vous sensibiliser sans pour autant être passé pour un moralisateur. Le rendez-vous est donc pris pour le prochain numéro, en espérant avoir de vos nouvelles et créer ainsi une sorte d'interactivité au sein de cette rubrique.

Bibou.

Liste des équivalents clavier et souris pour un certain nombre de fonctions de Cubase Lite version 1.0.

Par Paul Caillet

>> Fonctions de déplacement - Pavé numérique <<

[*] Déclencher lenregistrement.
[Enter] Lecture/Continuer.
[0] ou [Barre despace] 1ère fois Stop, 2ème fois aller au Locator gauche/aller en 1.1.0, 3ème fois aller en 1.1.0.
[(] Rembobiner.
[)] Embobiner rapidement.

[1] ou LEFT LOCATOR Aller au Locator gauche.
[2] ou RIGHT LOCATOR Aller au Locator droit.
[Shift]+[1] Placer le Locator gauche à la position de la tête de lecture.
[Shift]+[2] Placer le Locator droit à la position de la tête de lecture.
[3] à [8] Aller aux positions programmées 3 à 8.
[Shift]+[3] à [8] Programmer les positions de 3 à 8.
[9] Aller à la dernière position à laquelle le séquenceur a été stoppé.
[/] Cycle On/Off.

Cliquez et maintenez le bouton droit de la souris, déplacez la dans la fenêtre d'Arrangement, soit vers la gauche, soit vers la droite, vous pouvez faire jouer ainsi votre Song à la vitesse que vous désirez. Cliquez et maintenez le bouton gauche de la souris : embobinage. En associant [Shift] : embobinage accéléré.
Cliquez et maintenez le bouton gauche de la souris : rembobinage. En associant [Shift] : rembobinage accéléré.
[+] Augmentation de la valeur de Tempo (entre 30 et 250).
[-] Diminution de la valeur de Tempo (entre 30 et 250).

>> Pour toutes les fenêtres Clavier Standard Azerty <<

[Control]-[N] Nouvel arrangement.
[Control]-[O] Charger/Open.
[Control]-[S] Sauver/Save.
[Control]-[W] Fermer le fenêtre active.
[Control]-[Q] Quitter.
[Undo] Annuler la dernière opération.
[Control]-[X] Couper.
[Control]-[C] Copier.
[Control]-[V] Coller.
[Delete] ou [Backspace] Effacer la sélection.
[Control]-[A] Tout sélectionner.
[Control]-[R] Score Edit.
[Q] Over-Quantize.
[U] Undo Quantize Annulation de la quantification.
[F] Follow Song On/Off.
[F1] à [F10] Rappeler une positions des Locators.
[Shift]+[F1] à [F10] Mémoriser une positions des Locators.
[Alternate]+ [F1] à [F10] Rappeler une configuration de Mutes.
[Alternate]+[Shift]+ [F1] à [F10] Mémoriser une configuration de Mutes.
[P] Déterminer la position de la tête de lecture.
[L] Régler la position du Locator gauche.
[R] Régler la position du Locator droit.
[Alternate]-[P] Régler les Locators sur les points de début et de fin de la Part.
[C] Clic On/Off.
[S] Solo On/Off.
[T] Mettre la valeur de quantification en triolets.
[B] Delete Subtrack (effacer la Piste du « joueur »)

[K] Key Erase (effacer une note).
[Alternate]-[N] Changer le nom de la Piste.
[Return] Exit (sortie dune boîte de dialogue).
[Esc] Cancel (Annuler ce qui a été fait dans une boîte de dialogue/fenêtre dédition).
[Shift]-[Help] Affiche le numéro de version de Cubase Lite.

>> Fenêtre d'arrangement Boîte à outils <<

[Flèche] Cliquer et déplacer les Parts.
[Gomme] Détruire les Parts.
[Ciseaux] Couper une Part en deux.
[Colle] Coller (joindre) des Parts.

>> Fenêtre d'arrangement - Clavier Standard Azerty <<

[Control]-[N] Nouvel arrangement.
[Control]-[P] Créer une Part.
[Control]-[K] Répéter.
[ ] Sélectionner la Part suivante.
[ ] Sélectionner la Part précédente.
Les deux flèches peuvent être utilisées en même temps que [Shift] pour sélectionner plusieurs Parts dans une Piste. Les deux flèches peuvent être utilisées en même temps que [Shift] pour sélectionner plusieurs Parts dans une Piste.
[ ] Sélectionner la Piste suivante.
[ ] Sélection la Piste précédente.
[Shift]-[↖] Avec un double-clic dans un espace libre pour sélectionner toutes les Parts dune Piste.
[Alternate]-[↖] Pour dupliquer une Piste en la déplaçant, pour dupliquer des Parts en les déplaçant.
[Control]-[↖] Pour dupliquer (copie fantôme) une Piste en la déplaçant, pour dupliquer (copie fantôme) des Parts en les déplaçant.
[Control]- [Alternate]-[↖] Pour dupliquer le contenu dune Part en la déplaçant sur une autre.

>> Score Edit Boîte à outils <<

[Flèche] Cliquer et déplacer les Notes.
[Gomme] Détruire les Notes.
[Silence] Insérer un Silence.
[Note] Insérer une Note.

>> Score Edit - Clavier Standard Azerty <<

[Return] Keep (validation des modifications apportées).
[Esc] Cancel (annulation des modifications apportées)
[Control]-[M] Fermer la fenêtre du Score Edit.
[Control]-[I] Insérer un évènement.
[Tab] Avancer dune valeur de Snap en pas-à-pas.
[Alternate]-[O] Boucle On/Off.
[Alternate]-[L] Taper la valeur du début de boucle.
[Alternate]-[R] Taper la valeur de fin de boucle.
[Alternate]-[↖] Lorsque vous déplacez des notes pour les dupliquer.
[ ] Note suivante.
[ ] Note précédente.
Les deux flèches peuvent être utilisées en même temps que [Shift] pour sélectionner plusieurs notes.
[ ] Portée suivante.
[ ] Portée précédente.
[Alternate]-[D] Imprimer la partition.
[Clr Home] Déplacer la position de la Song à la 1ère mesure de la fenêtre.
[Alternate]-[↖] Déplacer la position de la Song à lendroit où vous avez cliqué avec le bouton droit de la souris.
<score.gif> Double-cliquer ici, ouvre la boîte de dialogue des réglages de portée.

ARAnyM, Atari sur n'importe quelle machine !

Vous rêviez de faire tourner un environnement Atari sur une machine moderne et puissante ?
ARAnyM l'a fait ! ARAnyM est l'acronyme de Atari Run on Any Machine. Que vous ayez un PC, un Mac, une station SUN ou même un Pegasos (mon cas), vous pouvez y faire tourner une machine virtuelle Atari avec FreeMiNT ou MagiC et utiliser vos programmes préférés en profitant de la puissance et des capacités graphiques de votre machine.
Ce projet est l'œuvre de quatre développeurs de la République Tchèque qui forment le noyau dur. D'autres développeurs Ataristes ont apporté leur contribution avec notamment les français : Patrice Mandin (émulation DSP) et Didier Méquignon (driver son). Le but final est de créer une distribution sur CD qui puisse transformer un PC en une puissante machine Atari. L'URL principale du projet est :

http://aranym.sourceforge.net.

ARAnyM s'appuie sur Linux et la librairie SDL pour fonctionner. Il existe des versions pour Windows, MacOS ou Solaris entre autres mais celles-ci ne possèdent pas toutes les caractéristiques de la version Linux. Si vous voulez installer Linux pour utiliser ARAnyM, optez pour la distribution Debian qui est la mieux supportée. Il en existe des portages pour pas moins de 11 architectures différentes ! Vous l'avez installé sur votre machine ? Alors en route vers ARAnyM !

Compilation/installation

On part du principe que vous avez installé une distribution Debian sur votre machine. Pour ceux qui ont un PC, l'installation est des plus simples. Il suffit d'utiliser la commande dédiée à la gestion des packages apt-get (en étant connecté à Internet) :

```
apt-get install aranym
```

Pour les autres plateformes, récupérez les sources. Assurez-vous d'avoir installé auparavant une version récente de libSDL (1.2.x minimum). Une fois l'archive décompressée, placez-vous dans le sous-répertoire src/Unix et exécutez les commandes suivantes :

```
./configure && make
```

Puis procédez à l'installation en tapant sous le compte root :

```
make install
```

Démarrage rapide

Pour une utilisation immédiate d'ARAnyM, téléchargez la dernière archive AFROS (ARAnyM Free OS) disponible. Celle-ci constitue un kit complet pour faire fonctionner ARAnyM à l'aide de logiciels non commerciaux, à savoir EmuTOS, FreeMiNT, XaAES et Teradesk, le tout installé sur une image disque de 4Mo environ.
L'archive contient le fichier de configuration prêt à l'emploi. Une fois le contenu de l'archive extrait, placez-vous dans le répertoire afros puis tapez :

```
aranym -c config &
```

Et là, la magie opère ! Vous voyez votre machine virtuelle Atari booter en quelques secondes et vous arrivez sur le bureau Teradesk dans un environnement multi-tâches. En appuyant sur la touche Pause, vous accéder à un petit menu qui vous permet entre autres de faire un reset ou bien de quitter ARAnyM.Parmi les programmes importants présents sur le disque, on trouve dans le répertoire AUTO

CLOCKY.PRG qui permet de gérer la souris et de "remapper" le clavier (utile pour avoir un clavier Azerty) et surtout FVDI.PRG qui est le pilote graphique. Ce dernier s'appuie sur son fichier de config FVDI.SYS qui se trouve à la racine du disque et du driver ARANYM.SYS qui est dans le répertoire C:\GEMSYS. Pour changer la résolution de l'écran, éditez le fichier FVDI.SYS pour indiquer dans la ligne commençant par 01r aranym.sys le mode de votre choix.puis effectuez un reset. Ainsi la ligne suivante fixe la résolution à 1024x768 en 65535 couleurs avec un rafraichissement de 75Hz : (cette valeur, à ajuster en fonction de votre moniteur, n'est utilisée que si vous lancez ARAnyM depuis une console Linux et que le framebuffer est géré pour votre carte graphique) :

```
01r aranym.sys mode 1024x768x16@75
```

Un autre programme utile à placer dans le dossier AUTO est ZMAGXSND.PRG. Ce driver met en place les fonctions XBIOS sonores du Falcon permettant d'avoir le son des programmes utilisant ces fonctions, à commencer par Aniplayer du même auteur. Il faudra dans ce dernier sélectionner XBIOS comme système sonore et désactiver l'utilisation du DSP. Et ça marche à merveille ! Nous allons voir maintenant comment personnaliser ARAnyM.

Le fichier de configuration

Il se nomme config et doit se situer dans le sous-répertoire .aranym du répertoire d'accueil de votre compte utilisateur. Il contient des mots clés entre crochets suivis de directives.Les lignes commençant par un # ne sont pas prises en compte.

Voici en détails quelques sections :

```
[GLOBAL]
FastRAM = 48
#Floppy = /dev/fd0
Floppy = /home/foo/afros/floppy.img
TOS = /home/foo/afros/tos404.img
#EmuTOS = /home/foo/afros/etos512k.img
AutoGrabMouse = Yes
```

La ligne la plus importante est celle indiquant où se trouve l'image de l'OS de démarrage, TOS ou EmuTOS.
Vous pouvez obtenir l'image du TOS de votre Falcon via l'utilitaire tosrip.tos disponible sur le site http://www.atariroms.fsnet.co.uk ou bien la récupérer sur ce même site. Si vous ne possédez pas le TOS 4.04 d'origine, utilisez EmuTOS. Si les deux directives TOS et EmuTOS sont présentes, c'est EmuTOS qui sera utilisé. Si vous utilisez le TOS et que vous voulez que la quantité de FastRAM indiquée soit reconnue (jusqu'à 128Mo dans le mode d'adressage par défaut), assurez-vous de la présence du programme FASTRAM.PRG dansle répertoire AUTO de votre disque de boot.
Vous pouvez utiliser en guise de lecture de disquette soit une image, soit le lecteur de disquettes de votre machine accessible sous Linux par /dev/fd0.

```
[JIT]
JIT = Yes
JITFPU = Yes
JITCacheSize = 65536
JITLazyFlush = Yes
```

Pour les possesseurs de PC, l'une des caractéristiques les plus intéressantes est l'activation du compilateur JIT (Just-In-Time). Ce dernier traduit à la volée du code m68k en code x86 décuplant les performances d'ARAnyM.

```
[VIDEO]
FullScreen = No
BootColorDepth = -1
VidelRefresh = 2
VidelMonitor = -1
```

Si vous souhaitez utiliser ARAnyM en plein écran, positionnez la variable FullScreen à Yes ou lancez-le avec l'option -f.

```
[IDE0]
Present = Yes
IsCDROM = No
Path = disk504.img
Cylinders = 1024
Heads = 16
SectorsPerTrack = 63
ByteSwap = No
ModelName = BIGHD
```

ARAnyM peut gérer deux périphériques IDE décrit sous les balises [IDE0] et [IDE1]. Vous pouvez utilisez soit l'image d'un disque, soit un disque réel, soit créer une image vierge. Dans tous les cas, il vous faut connaitre la géométrie du disque, à savoir les paramètres Cylinders, Heads, SectorsPerTrack pour renseigner correctement le fichier de config. La commande hdparm sous Linux vous permet d'obtenir ces renseignements pour un disque réel. Si vous créez une image avec l'utilitaire create-disk.sh fourni, ces paramètres vous seront indiqués. Lisez attentivement la documentation qui se trouve dans /usr/local/share/doc/aranym pour plus d'informations sur l'utilisation des disques. Vous pouvez également utiliser un lecteur de CD-ROM comme second périphérique IDE. Il vous faudra alors installer les pilotes adéquats comme Spin par exemple.

```
[ARANYMFS]
E = /
```

Cette ligne permet de créer un lecteur E qui donne accès aux fichiers de la machine hôte depuis votre Atari virtuel (toute l'arborescence Linux dans cet exemple). Sous FreeMiNT, il faut placer le fichier HOSTFS.XFS dans le répertoire C:\MINT pour pouvoir y accéder.

```
[ETH0]
HostIP = 192.168.0.6
AtariIP = 192.168.0.8
Netmask = 255.255.255.0
```

Cette section indique respectivement les adresses IP de la machine hôte, de la machine Atari virtuelle et le masque de sous-réseau. Nous allons approfondir cette partie dans le paragraphe suivant. Le réseau ARAnyM permet sous FreeMiNT d'émuler une interface réseau. Pour cela, il faut placer le fichier ARANYM.XIF dans votre répertoire MiNT. Attribuez une adresse IP à votre machine Atari différente de celle la machine hôte, 192.168.0.8 par exemple. Si vous avez une installation Sparemint, ajoutez la ligne suivante dans le fichier /etc/sysconfig/config.if :

eth0 192.16.0.8 192.168.0.0 255.255.255.0 192.168.0.255

Puis ajouter une ligne de ce type dans le fichier /etc/sysconfig/defaultroute :

eth0 192.168.0.6 192.168.0.6 est dans cet exemple l'adresse de la machine hôte qui va jouer le rôle de routeur. Vous comprendrez l'intérêt un peu plus loin.Indiquez ensuite dans le fichier /etc/sysconfig/net.services les démons portmap et inetd puis vérifier que le fichier /etc/resolv.conf contient les adresses IP du ou des serveurs de noms de votre fournisseur d'accès à Internet. Pour activer la configuration réseau au démarrage, ajoutez une ligne du type

u:\bin\sh u:\etc\rc.d\rc.net dans le fichier MINT.CNF. Redémarrez votre machine Atari pour prendre en compte ces paramètres.

Du côté de la machine hôte, en tant que root, copiez l'exécutable aratapif dans /usr/local/bin par exemple puis positionnez les attributs adéquats en tapant les commandes :

```
chown root /usr/local/bin/aratapif
chmod u+s /usr/local/bin/aratapif
chmod +rw /dev/net/tun
```

Chargez le module tun s'il n'est pas intégré au noyau (toujours en root) :

```
modprobe tun
```

Puis exécutez la commande aratapif avec les paramètres suivants :

aratapif tap0 192.168.0.6 192.168.0.8 255.255.255.0 1500

Votre machine Atari est désormais accessible via l'interface tap0, sorte d'interface réseau logicielle utilisateur.

Pour tester la liaison, la commande ping 192.168.0.8 depuis la machine hôte doit retourner des paquets.

Et maintenant, la cerise sur le gâteau, configurez votre noyau Linux pour faire du routage :

```
modprobe iptable_nat
iptables -t nat -A POSTROUTING
-o ppp0 -j MASQUERADE
echo 1 > /proc/sys/net/ipv4/ip_forward
```

Vous venez de partager votre connexion à Internet. Il est donc maintenant possible depuis ARAnyM d'utiliser CAB, Highwire, Adamas, Mymail ou Aftp (sans oublier de lancer les passerelles appropriées comme Gluestik ou Mgw) pour accèder au Net !

Les perfs

Pour les possesseurs de PC, elles sont considérables grâce surtout au compilateur JIT.

Les screenshots disponibles sur le site affichent des performances de l'ordre de 96 fois celles d'un Falcon et 21 fois celle d'un Hadès pour un Athlon XP 1700+ ! Pas de problème pour voir des vidéos au format OpenDivX sous Aniplayer: le taux d'occupation du CPU est de 75%. Performances auxquelles il faut ajouter l'excellente compatibilité logicielle offerte par l'émulation du 68040 et des instructions du 68881 qui évite les problèmes que peuvent rencontrer les possesseurs de clones ou de cartes accélératrices à base de 68060. Et même si les auteurs renvoient à d'autres émulateurs les amateurs de jeux, certains jeux spécifiques au Falcon comme Double Bobble 2000 ou Bunion Canyon fonctionnent sous ARAnyM (sans le son). Les partisans des plateformes autres que x86 devront opter pour un processeur rapide et une carte graphique dont l'accélération matérielle est gérée sous Linux pour obtenir de bonnes performances. A moins que de valeureux développeurs s'attaquent à un compilateur JIT m68k / PowerPC par exemple...

Conclusion

ARAnyM est, à mon avis, le projet le plus excitant et le plus ambitieux que la communauté Atari ait connu depuis des années. A l'heure où le projet Coldfire se heurte à des difficultés techniques et où le seul projet hardware récent est une carte accélératrice 68060 réservée aux bidouilleurs de Falcon, ARAnyM offre la possibilité aux Ataristes de continuer à utiliser leur environnement préféré sur la machine de leur choix. Au prix que coûte une config PC sous Linux et à la vue des performances offertes, ne serait-ce pas là le vrai retour du Power Without The Price ?

Clément Benrabah.

Interview de mai 2003 de Eric Hall (MyMail)

Par TMI

ST-MAG : Parlez-nous de vous pour commencer. Qui êtes vous ? Quelle formation avez-vous suivi ? Dans quelle école ?

EH : J'ai 39 ans, j'habite et travaille dans une petite ville, Karlskrona située au sud de la Suède, avec mon amie et ma fille.

Je travaille pour Ericsson As comme concepteur-testeur de logiciel et chef d'équipe depuis 1996 et avant ça jai travaillé chez Pc-support et encore avant je faisais du concept de logiciel et de matériel électronique pour l'industrie.

ST-MAG : Quels logiciels avez vous conçus, créés ?

EH : J'ai conçu quelques petites et quelques grosses applications pour Atari : par exemple, MyMail, JingleFalcon ; killer et LedClock. Mon seul logiciel encore en fonction est MyMail.

J'ai aussi conçu et suis encore en train de faire des logiciels pour Windows, Linux et Solaris.

ST-MAG : Il y a bien un logiciel secret qui na jamais été achevé ?

EH : Il y a beaucoup de projets de logiciels que j'ai entrepris mais que je n'ai jamais pu mener à terme. Je ne sais pas s'ils sont secrets. ;-)

ST-MAG : Parmi les critiques des utilisateurs au sujet de Mymail, nous avons retenu celle-ci : Mymail ne dispose pas d'outil de contrôle, pour vérifier les courriers en attente par exemple.

EH : Je ne sais pas si Mymail manque d'outil de contrôle ; vous pouvez choisir quel mail vous voulez télécharger ou non et il est possible de visualiser une partie d'un mail avant de le télécharger ou de détruire sans le télécharger.

Mymail peut aussi effectuer une séquence : composer-connecter-récuperer le courrier-raccrocher.

Il serait possible d'ajouter des aides pour ne télécharger que l'en-tête mais le programme serait très lent pour les utilisateurs qui nauraient pas un ordinateur Hadès ou Milan. Il serait préférable d'utiliser le protocole IMAP qui nest pas inclus dans Mymail mais qui pourrait l'être à lavenir.

ST-MAG : Une autre question importante : est-ce que la gestion de NVDI sera prête bientôt ?

EH : Mymail ne gérera pas NVDI puisque c'est un programme de mail ; il utilise VDI pour dessiner des graphiques.

ST-MAG : Les outils graphiques et les textes sont parmi les plus qui offrent aux mails un côté plus convivial. Rendront-ils MyMail plus lourd ?

EH : oui et non ! (NDLR : cool !)

ST-MAG : Est-ce qu'un transfert des fichiers attachés plus rapide est possible, grâce par exemple à l'utilisation d'un réseau rapide comme le FTP ou Irc ?

EH : Ftp est un protocole plus rapide.

ST-MAG : Quel sera le plus grand changement dans la nouvelle version de Mymail ?

EH : Il y a beaucoup de corrections et de nouvelles choses, par exemple :

- Support de l'authentification PLAIN sur SMTP, autrement nommé POP avant SMTP authentification.
- Codage rot 13 sur les textes emails
- Émission de signaux de messages
- Amélioration des réponses et possibi-

lité de répondre à tous correctement.
- Configuration des comptes dutilisateur reconçue.
La prochaine version sera présente au Nordic Attari Show des 5 et 6 juillet.

http://www.sak.nu/nas

le projet comprenait un support pour les news pour la nouvelle version mais comme ma fille a été gravement malade, j'ai dû rester à l'hôpital près delle deux semaines, et cela a ralenti le développement du projet.
J'espère pouvoir rajouter les news dans la version qui suivra la version de l'expo des 5 et 6 juillet.

ST-MAG : Pourquoi y a-t-il cette décompression des fichiers joints au moment de louverture d'un mail ?

EH : Cela est dû à l'encodage des fichiers attachés.
Les messages sont transférés sous forme de texte simple et à cause de cela, il faut encoder tous les dossiers en binaire attachés en format texte simple en utilisant par exemple base 64 unecode ou binhex. Le plus utilisé est base 64 parfois nommé aussi mime.
Ceci augmente la taille dun document binaire quand on lenvoie par mail, comparé au format ftp non formaté (voir question 9).

ST-MAG : Le grand désir des utilisateurs est de voir des news inclues dans mymail.

EH : Il y a un travail en cours pour le faire mais il faut rebâtir le GUI pour permettre l'utilisation des news.

ST-MAG : En France on utilise beaucoup Newsie pour les news et aussi Wensuite mais ils leur manque les liens directs avec le Web.

Ce serait génial de pouvoir voir les images et écouter les sons directement dans Mymail.

EH : Il y a de très bons lecteurs comme Anyplayer, Juke-box, Image copy4 qui lisent tous les formats en ligne. Il est aussi possible aujourdhui de simplement cliquer sur l'icône d'attachement sur Mymail, pourvu que le pc soit correctement configuré et qu'il supporte les messages av-server.

ST-MAG : Y a-t-il des contacts entre vous et Iony Purcell pour une collaboration entre Mymail et Airc ?

EH : non

ST-MAG : La fusion des deux logiciels serait révolutionnaire ; on pourrait par exemple faire un chat graphique en utilisant les fonctions de Mymail une fois que l'envoi est établi.

Connaissez vous STMag nouvelle génération ?

EH : non

ST-MAG : Etes vous intéressé par un numéro en anglais ?

oui, pourquoi pas. (NDLR : ouf, imaginez s'il avait dit : je m'en tamponne le coquillard, on aurait eu l'air fin tiens !)

ST-MAG : Merci pour cette interview et nous vous souhaitons beaucoup de succès avec les prochaines versions de Mymail que nous sommes impatients de découvrir.

EH : Merci pour vos questions.
Amitiés

Je me lance aujourd'hui dans la dissection de l'un de mes GFA-Punchs : Tetris. Ce Punch fut publié dans le numéro 62 de STMag, il y a... un peu plus de 10 ans ! Le voici donc republié dans le numéro 132. Aujourd'hui, mon explication ne portera que sur les trois premières lignes du listing... Quoi ? Tout un article sur 3 malheureuses lignes de GFA ?? Et bien oui ! Car pour nous remettre dans le bain, nous allons détailler au maximum et rappeler quelques astuces élémentaires que tout Punchiste se doit de connaître sur le bout des doigts...

Voici le code Punch que nous allons étudier :

```
01 FOR a%=0*XBIOS(7,0,0)*XBIOS
(7,15,0)*XBIOS(7,9,0)*XBIOS(7,2,191
1) TO 463
02 a$=a$+MID$(CHR$(27)+"C",1-
2*BTST(VAL("&"+MID$("072023202
700262007402230017062200710322004 7
022600360231003602310063013200630 1
3200F0022220F0022220660066006006
60FFFF",a%/4+1,1)),a%MOD
4),2)+MID$(CHR$(10)+MKL$(&H80
80808),1-5*(a% MOD 4<>3),5)
03 NEXT a%
```

Bien. Comme tout Punch qui se respecte, c'est relativement incompréhensible à la première lecture... et ce n'est pas forcément beaucoup plus clair à la deuxième ! Pas de panique, nous allons détailler tout cela. C'est parti...

Keske ça fait ?

Ce code fait très exactement deux choses :

- il modifie 4 couleurs de la palette du ST
- il fabrique les pseudo-sprites des Tetraminos (les machins qui tombent, en fait... mais ça fait quand même plus sérieux de parler de Tetraminos, hé !)

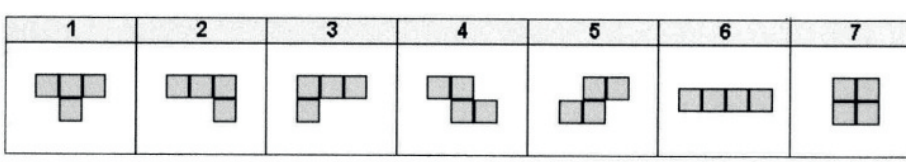
Modifier la palette

Pour modifier une couleur, on utilise habituellement l'instruction "SETCOLOR" du GFA. Mais pour modifier N couleurs, il nous faudrait N lignes de code ! Impensable dans un Punch ! Une alternative élégante (quoique) est d'utiliser la commande XBIOS n°7. Comme il s'agit d'une fonction (i.e. qui renvoie un résultat) nous pouvons en inclure plusieurs à la suite, y compris dans une ligne comportant une autre instruction comme le "FOR" de ce Punch. Quelque chose comme "a%=0*SETCOLOR 0,7" nous vaudrait en revanche un message d'insulte bien senti de la part de l'éditeur du GFA-Basic, car "SETCOLOR" ne retourne aucun résultat.

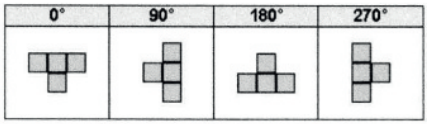
Les Tetraminos

Les pseudo-sprites des Tetraminos sont constitués d'une succession de caractères espace contenus dans un carré de 4 lignes x 4 colonnes. Nous ferons apparaître les espaces (et donc le dessin voulu) en jouant sur la couleur de fond. Tout cela est stocké dans la chaîne a$.

Il existe 7 formes élémentaires de Tetraminos. Les voici :



Par ailleurs, nous devons prévoir 4 images différentes par Tetramino selon la rotation courante.
Par exemple, pour la forme n°1 :



On généralise ce principe pour les 7 formes. Il est vrai que certaines images vont être répétées (pour les formes 4 à 7) mais cela permet de simplifier notre code. Et qui dit simplification dit réduction de la taille finale du listing ... cest la règle d'or du Punch ! Nous obtenons donc 7 x 4 = 28 images et nous allons en rajouter une 29ème : un gros carré plein. Je reviendrai plus tard sur son utilité. Chaque image étant constituée de 16 points, il y a au total 29 x 16 = 464 points à coder dans la chaîne a$. Voilà pourquoi la boucle FOR itère entre 0 et 463. Ouf !
Une ligne de points est codée sur un quartet (4 bits) représenté en hexadécimal. La 1ère colonne correspond au bit de poids faible. Au total, notre séquence hexadécimale comportera donc 116 caractères (29 dessins x 4 lignes).
Pour le tout premier dessin, on obtient :
La ligne 2 se charge du codage de la

Points				Valeur hexa
1	2	4	8	
				&H0
				&H7
				&H2
				&H0

Codage de ce dessin : « 0720 »

chaîne a$ à partir de cette succession de valeurs hexa. On notera linsertion de la séquence CHR$(10)+MKL$(&H8080808) à la fin de chaque ligne, de manière à positionner le curseur au début de la ligne suivante. Le caractère 10 provoque un décalage du curseur vers le bas.

Le caractère 8 décale le curseur vers la gauche. L'instruction MKL$ nous permet de coder quatre CHR$(8) en un seul bloc. Précisons enfin que CHR$(27)+"C" provoque un déplacement du curseur vers la droite (sans insérer le caractère espace).

Pour y voir plus clair...

Voici un petit listing représentant les 3 lignes de Punch étudiées, réécrites sous une forme un peu plus lisible...

```
SETCOLOR 7,0
SETCOLOR 15,0
SETCOLOR 9,0
SETCOLOR 2,1911

hexa$="0720232027002620074022300 1
70622007103220047022600360231003 60
2310063013200630132 00F0022220F002
2220660066006006 60FFFF"

FOR a%=0 TO 463
  x%=a% MOD 4
  y%=a%/4
row%=VAL("&"+MID$(hexa$,y%+1,
1))

  IF BTST(row%,x%)
    a$=a$+" "
  ELSE
    a$=a$+CHR$(27)+"C"
  ENDIF
  IF x%=3

a$=a$+CHR$(10)+MKL$(&H8080808)
ENDIF
NEXT a%
```

Evidemment, ce code pourrait être écrit d'une manière encore plus détaillée. C'est

beaucoup plus facile dans ce sens là ! :-)

La technique du MID$

Il est souvent possible de remplacer une séquence "IF / ELSE / ENDIF" ou même "SELECT / CASE / ENDSELECT" par une instruction MID$ qui, rappelons-le, permet d'extraire une partie d'une chaîne de caractères. Le Punchiste averti usera et abusera de cette méthode.
Ainsi, la séquence suivante:

```
IF a%=99
  b%=34
ELSE
  b%=12
ENDIF
```

est avantageusement remplacée par:

```
b%=VAL(MID$("1234",1-2*(a%=99),2))
```

Bien entendu, on peut faire encore plus simple dans ce cas précis (comme "b%=12-22*(a%=99)") mais c'était juste pour l'exemple.
Petit rappel : en GFA, "FAUX" = 0 et "VRAI" = -1. C'est pourquoi nous devons écrire "-N*(condition)" pour ajouter N si la condition est remplie.

A suivre...

Voilà ! N'hésitez pas à me faire part de vos questions et commentaires.
Si le rédac chef ne s'est pas planté dans la mise en page (je sens que je vais me choper un "NDLR"...) mon adresse email doit figurer un peu plus bas. A très bientôt pour de nouvelles aventures !

Arnauld
Mail : a_chevallier@yahoo.com
Web : http://knox.ac.free.fr

Rubrique démos

Comme pour les numéros précédents, encore et toujours les tests des démos sorties lors de la "Error in Line 3". Cette fois-ci, deux démos ST des Reservoir Gods et une démo Falcon.

Grimey

Il s'agit d'une démo STE conçue par le groupe Reservoir Gods. Elle offre des effets assez inhabituels, un peu comme s'ils avaient été faits avec des caractères ASCII. Cela fait penser aux démos sur Commodore 64. La musique, un peu spéciale, risque de ne pas plaire à tout le monde ! Les effets sont d'un bon niveau : on y trouve un plasma, un labyrinthe à la Wolfenstein 3D, etc. De plus, ils sont synchronisés avec la musique.

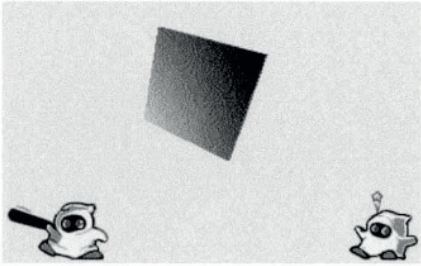
En bref, Grimey est une sorte de démo expérimentale. Son atmosphère quelque peu originale mérite un coup d'oeil.

Programmation	★★★☆☆
Graphismes	★★★☆☆
Musiques	★★★☆☆
Design	★★★☆☆
Fluidité	★★★★☆
Originalité	★★★★☆

Fonctionne sur STE et Mega STE à partir de 1 Mo de RAM. Compatible Steem.

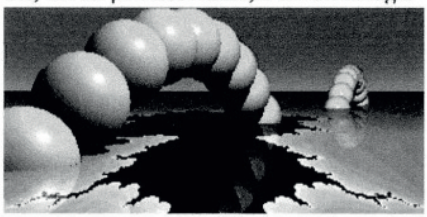
Hallucinations

Griff, anciennement codeur du groupe Electronic Images, a concocté une petite démo pour la compétition de la "Error in Line 3". Outre une overdose d'objets en 3D avec ombrage de Gouraud, elle propose une superbe animation en ray-tracing (qui utilise environ 192 couleurs) et un monde en 3D. Des graphismes très "cartoon" viennent égayer les effets techniques.



Un cube avec ombrage de Gouraud

Cependant, la démo manque un peu de design et les couleurs de certains objets 3D auraient pu être mieux choisies. La partie finale, qui consiste en un scrolltexte vertical, est un peu décevante, c'est dommage.



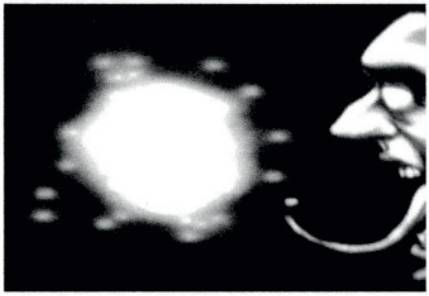
L'animation en Ray-Tracing

Cette démo des prolifiques Reservoir Gods reste sympathique à regarder, bien que certains effets ne soient pas très originaux. Fonctionne sur STF et STE à partir de 1 Mo de RAM. Compatible Steem.

Programmation	★★★★☆
Graphismes	★★★★☆
Musiques	★★★☆☆
Design	★★★☆☆
Fluidité	★★★★☆
Originalité	★★★☆☆

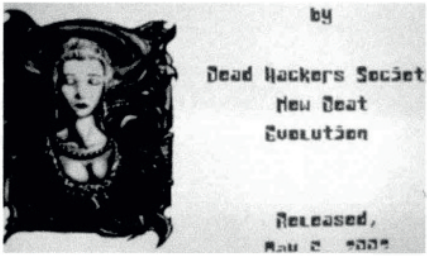
Echos

Dead Hackers Society, Evolution, New Beat ont joint leurs forces pour produire cette intro de 96 Ko. Au menu : que des bonnes choses côté technique (environment mapping, particle blur...). Une carte accélératrice telle que la CT2 sera la bienvenue, puisque la démo n'a pas été conçue pour les machines de base.



Un effet de "Particle blur" de toute beauté

La musique est au format ACE Tracker, c'est la première fois que ce format est utilisé dans une démo. Pour l'instant la routine de restitution consomme pas moins de 50% du temps machine du 68030. Par la suite, les auteurs envisagent de réaliser une nouvelle version avec une musique au format MP2. Certes, cela consommera beaucoup plus de mémoire, mais le 68030 disposera de ressources supplémentaires pour les effets techniques.



L'animation en Ray-Tracing

Il est dommage que les graphismes, qui sont d'ailleurs excellents, soient limités à 16 couleurs. Il faut avouer que les graphistes "true colour" se font rares en ce moment. Ceci dit, les images sont bien exploitées et l'intro vaut largement le coup d'oeil.

Programmation	★★★★☆
Graphismes	★★★★☆
Musiques	★★★★☆
Design	★★★★☆
Fluidité	★★★☆☆
Originalité	★★★★☆

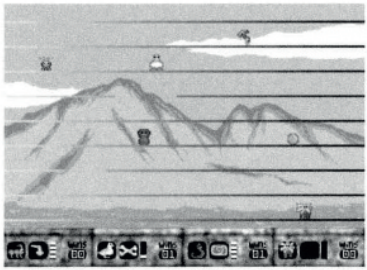
Fonctionne sur les Falcon équipés d'un coprocesseur mathématique.
Carte accélératrice fortement recommandée !

En bref

Le groupe MJJ Prod a organisé sa propre coding party (MJJ Party 3) et a réalisé deux démos humoristiques : Acid et Love Machine. Plus d'infos sur leur site :
http://perso.wanadoo.fr/mjjprod/

Il semblerait que la démo Illusion de Dune soit sur le point de sortir (on l'attend depuis 10 ans !). Peut-être un test dans le prochain ST Mag ?

Stéphane Perez



BUNION CANYON

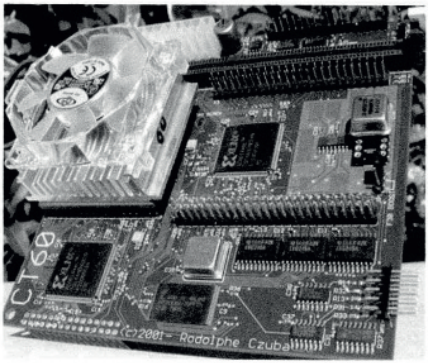
de Reservoir God 1998
Falcon avec ou sans Speed Res.Card.
http://rg.atari.org

par TMI

On a tous chez soi le désir de trouver son plaisir en jouant avec un nouveau jeu en provenance directe du web, mais voilà, tout n'est pas toujours du meilleur cru...
Nous voici dans ce cas de figure avec Bunion, un jeu où il faut atteindre le haut de l'écran avant les autres concurrents. Signalons qu'il a été réalisé en seulement 24 heures lors d'une Coding party en 97 et que son principe reprend un classique des 8 bits. Il se joue seul ou à quatre, seul c'est pas mal, rien à faire que d'attendre la fin du jeu, trop top la. Dans ce dernier cas, il suffit d'être le premier arrivé en haut pour obtenir un point. Le décor n'est pas terrible pour les possibilités du Falcon. L'espace de jeu est représenté par des lignes horizontales sur 9 étages, sur ces lignes une brèche circule de façon aléatoire, comme un tapis roulant. Pour se hisser vers le haut de l'écran, votre personnage doit sauter par la brèche, en faisant attention aux concurrents adverses. Ces derniers se chargent bien de vous faire redescendre au plus vite par quelques tirs de missiles. On sent le désir de reprendre un peu le principe de BombJack ou même de Joust sans cependant arriver à les égaler. Malheureusement ce jeu n'apporte pas de sensations particulières. Même à quatre joueurs on se lasse vite du principe bien simpliste. La jouabilité est bonne cependant. Pour finir, sachez que la musique et les personnages tournicotant entre chaque niveau sont superbes réalisés.

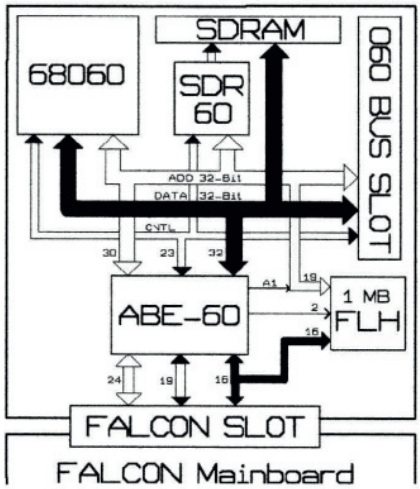
CT60 : l'accélérateur ultime pour votre Falcon 30 (par Pascal Ricard)

En 2000, Rodolphe Czuba, bien connu des «falconistes» par la conception des cartes accélératrices CT1 et CT2, entre autres, propose de réaliser une carte révolutionaire. Cet été 2003 voit les premières livaisons aux cent-cinquante acheteurs qui, en lui accordant leur confiance, ont permis l'aboutissement de ce projet. Cette réalisation n'aurait pas pu non plus voir le jour sans l'obstination de deux programmeurs de talent : Xavier Joubert et Didier Méquignon.



Présentation :

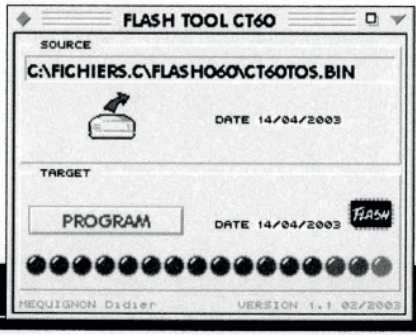
Derrière ces quatre signes cabalistiques, C, T, 6, 0, se cache un concentré de technologie. C'est une carte fille qui se connecte sur le port d'extension du Falcon. Elle n'intègre rien moins qu'un microprocesseur Motorola 68060, un contrôleur de mémoire (Fast-RAM), une flash-ROM d'un MO, un accélérateur pour la carte mère et un bus d'extension. La réalisation est superbe. Le 68060 est l'ultime et le plus puissant microprocesseur (CPU) développé par Motorola dans la famille 68k. Il en existe plusieurs versions, intégrant ou non



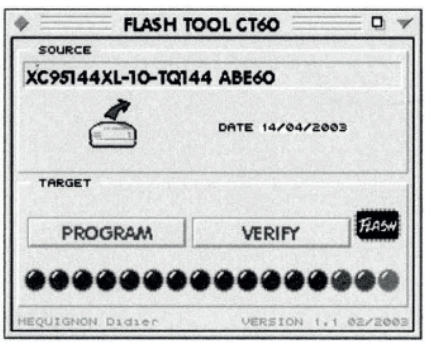
CT60 FUNCTIONAL BLOCK DIAGRAM
(c) Rodolphe Czuba October, 2000

un coprocesseur mathématique (FPU) et un module de gestion de la mémoire (MMU). Les modèles sans MMU ni FPU sont bien moins chers que ceux qui les ont mais ils ne permettent pas de faire fonctionner les systèmes MiNT (nécessite le MMU) ou Linux (MMU et FPU requis), par exemple, ni certains programmes utilisant le FPU.

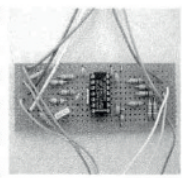
Le contrôleur de mémoire permet d'utiliser une barette de mémoire de type SDRAM DIMM, d'une capacité comprise entre 64 et 512 MO, d'un accès bien plus rapide que les anciennes SIMM. La CT60 est la première carte permettant l'usage de ce type de mémoire sur un Atari, toutes machines (y compris les clones) confondues.



La flash-ROM contient une version patchée du TOS du Falcon. En effet, celui d'origine ne fonctionne pas sur un 68060 sans quelques adaptations. Elle intègre aussi entre autres choses un écran de boot (très beau, à mon goût) et un test de validité de la RAM installée, toutes les barrettes n'étant pas compatibles. Le code contenu dans cette mémoire peut être flashé par un programme particulier.



Des composants reprogrammables «Xilinx» sont utilisés pour le contrôleur de mémoire (SDR) et celui du processeur (ABE), ce qui permet de mettre à jour le micro-code, nécessaire au fonctionnement de la bête, in situ. Il faut pour cela utiliser un cable, comportant un peu d'électronique, raccordé entre le port parallèle du Falcon et le connecteur idoine de la CT60, et un programme spécial, développé par Didier Méquignon. Ce programme permet la mise à jour de l'ABE, du SDR et de la flash-ROM. Comme j'ai bénéficié d'une des premières cartes, en même temps que les développeurs, j'ai eu besoin de confectionner ce câble assez rapidement. En effet, quelques bugs du micro-code ne se sont révélés que sur certaines installations : il y a quelques disparités suivant les cartes mères, les 68060 et les barrettes de mémoires. Il a fallu faire plusieurs reprogrammations durant l'été, au fil des corrections apportés. C'est là que l'utilisation de composants programmables, mais surtout de la possibilité de les flasher sans délai, trouve tout son intérêt. À présent, toutes les cartes installées fonctionnent bien et il ne devrait plus y avoir à retoucher aux Xilinx. La carte comporte deux oscillateurs à quartz. Le premier, monté sur support, permet de cadencer le CPU à la fréquence voulue. Avec un CPU certifié pour fonctionner à 60 MHz, un oscillateur à 66,7 MHz installé. Il est possible de le remplacer par un modèle à 72 MHz, fourni dans le package. Le second, monté soudé, permet de remplacer les fréquences de la carte mère comme le ferait une carte accélératrice classique. Un modèle à 40 MHz est installé mais il est possible de le déssouder et de le remplacer par un exempaire à 50 MHz. Le bus d'extension n'est pas un report de celui d'origine. C'est un bus complet qui permettra le dialogue entre la CT60 et de futures cartes d'extension. Celles-ci bénéficieront de la puissance du nouveau moteur du Falcon. Un contrôleur PCI/AGP est d'ores et déjà envisagé, ce qui permettrait l'utilisation de toutes sortes de cartes (graphiques, réseau, USB...) moyennant la progrmmation ou le portage des indispensables pilotes. Autre extension d'importance pour ce bus : le Super Videl. Développée par le groupe Nature, ce sera une carte graphique compatible à 99,9% avec le Videl. Elle ajoutera des modes 24 et 30 bits aux résolutions actuelles, intégrera 16 ou 32 MO de mémoire DDR SDRAM, autorisera les résolutions les plus folles



comme, par exemple, 1600 * 1200 à 90 Hz en 30 bits ! Une série de broches permet de raccorder diverses choses : DEL (diode électro luminscente) de mise sous tension ou de mise en veille, bouton poussoir de mise en route et d'arrêt, bouton poussoir de reset, DEL de fonctionnement du disque dur IDE, cavalier de sélection du mode 030/060, cable JTAG pour la mise à jour des composants programmables. Hormis les broches «JTAG», tout est donc prévu pour l'intégration future dans un boîtier de type tour.

Installation :

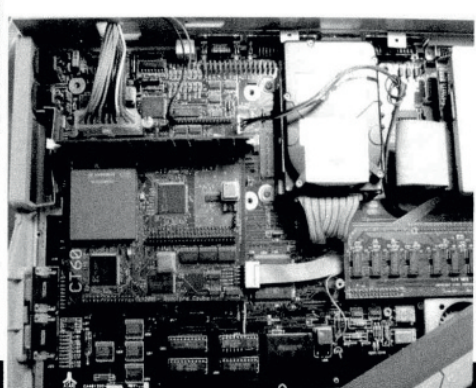
La documentation détaillée de la CT60 se trouve sur le site web du concepteur. Il faut se procurer une barette de mémoire (la CT60 ne fonctionne pas sans), celle-ci n'étant pas fournie. La plupart de celles vendues actuellement sont compatibles mais il peut y avoir des stocks plus anciens de barettes avec lesquelles la CT60 ne fonctionne pas. J'en ai choisi une de 128 MO. Le programme présent en flash-RAM signale toute incompatibilité. On peut se procurer le CPU par ses propres moyens mais on peut aussi l'acquérir en même temps que la carte. J'ai préféré faire confiance au concepteur en optant pour cette dernière solution, ce qui m'assure que cette pièce essentielle a été testée et que son radiateur est correctement positionné. Il suffit de clipser le ventilateur (fourni) sur le radiateur et de le brancher sur la carte pour que celle-ci soit prête à utiliser. La carte est deux fois et demi plus longue, en profondeur, que ce qui est prévu à cet effet dans le Falcon. C'est dire qu'il n'y a pas de place pour l'alimentation normale. Il faut donc l'enlever pour pouvoir mettre la carte, après avoir retiré tout ou partie du blindage supérieur du Falcon.

« Mais alors comment l'oiseau est-il alimenté ? » , me demanderez vous à juste titre.

« Tout simplement avec une alimentation de PC ;-) » , vous répondrai-je.

La carte requiert de toutes manières du 3,3 V, tension absente du Falcon à l'origine. Il faut donc utiliser une alimentation de type ATX, ce qui permet en outre l'arrêt de la machine par logiciel, comme sur un PC «moderne». Pour démarrer la machine, il faudra utiliser un bouton poussoir. Quant à la carte mère, elle est alimentée par le connecteur qui servait pour le lecteur de disquettes. Ce dernier utilise à présent l'une des alimentations disponibles sur la source ATX. L'idéal est certainement de procéder à une mise en tour du Falcon mais rien n'y oblige. Deux très belles réalisations de ce type sont décrites sur les sites de F. Lafabrie et de D. Méquignon. J'ai choisi de ne pas le faire car j'aimerais conserver, autant que faire se peut, l'aspect d'origine du Falcon. Même si l'espace laissé libre par la CT60 à l'arrière du boîtier du Falcon permet de loger une alimentation ATX compacte, du type de celles qui équipent les mini PC «Shuttle», il faut effectuer une découpe dans la partie supérieure du capot du Falcon. Si l'on utilise une alimentation standard avec le boîtier d'origine, il peut être judicieux d'employer une ralonge pour la nappe qui va de l'ATX à la CT60. Ainsi, on peut débrancher l'alimentation sans avoir à ouvrir le Falcon. C'est la solution que j'ai retenue pour le moment. Dans tous les cas, il me semble préférable de mettre en place le

connecteur de l'alimentation sur la CT60 avant de greffer cette dernière sur la carte mère. Il y a en effet un important porte-à-faux. De la même manière, il vaut mieux placer la barrette de mémoire avant la mise en place de la carte. Avant de connecter la carte, il faut retirer le patch d'horloge éventuellement en place et remettre les trois résistances CMS de 33 ohms d'origine. Comme tout le monde ne les a probablement pas ou plus, Rodolphe Czuba les fournit dans le colis. Mais avec un Falcon en état standard, aucune soudure n'est nécessaire pour faire fonctionner la carte : encore une première pour ce genre de matériel. L'accélération de la carte mère du Falcon, par contre, implique de faire quelques soudures. Elle permet, avec le quartz installé sur la CT60, de booster le 68030, le DSP et le videl à 40 MHz, et le bus à 20 MHz. Un cable en nappe est fourni dans ce but, et la documentation en ligne décrit de manière minutieuse la suite des opérations à réaliser. C'est tout à fait à la portée du bricoleur moyen, pour peu qu'il soit méticuleux. Je ferai cette modification ultérieurement, pour pouvoir bénéficier en particulier de meilleures résolutions vidéo : en l'absence de carte graphique, un bus plus rapide qu'à l'origine est vraiment nécessaire.

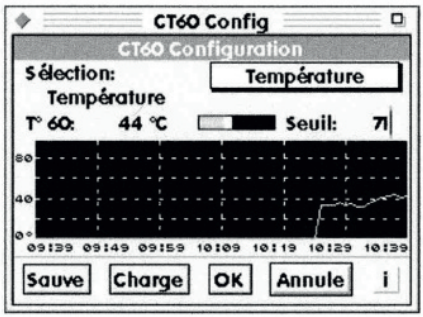


Voilà, le Falcon est ouvert, les CMS sont en place, la carte est délicatement mais fermement enfoncée à fond sur ses connecteurs. J'ai remplacé le cavalier de sélection de mode par un micro interrupteur : c'est quand même plus commode pour sélectionner le mode de fonctionnement :-). J'ai bien sûr mis en place un mini bouton poussoir pour assurer la mise en route et l'arrêt.

Fonctionnement :

En mode «030», on est face à un Falcon tout à fait standard, alors qu'en mode «060», c'est la CT60 qui prend les choses en main. Dans ce cas, le micro ordinateur "est" la CT60 et le Falcon devient «juste» une interface pour les périphériques d'entrée/sortie. Plus de 99% des logiciels fonctionnent dans le nouveau mode. Le gain en performances est plus que spectaculaire, surtout si, comme moi, vous n'avez jamais eu de Falcon accéléré. Bien que la carte mère soit encore à sa vitesse d'origine, les résolutions en 256 couleurs sont tout à fait utilisables : les accès en ST-RAM se font en 3 cycles au lieu de 4. Les accès au disque IDE sont ultra rapides, puisque gérés par le CPU. Kandinsky, le programme de dessin vectoriel, affiche la fameuse navette spaciale Columbia à la vitesse... de la lumière. Cab retrouve enfin un peu de souffle. Aniplayer - qui, en mode 256 couleurs, prend quelques longues secondes à calculer sa palette - se lance instantanément. L'utilisation du Falcon est enfin confortable et n'est plus génée par la limitation des 14 MO qui devient de l'histoire ancienne. Avec cette possibilité de leur adjoindre 512 MO de Fast-RAM, il y a de quoi faire. À vous les scans A4 en millions de couleurs et la

retouche d'images de grandes tailles, ou l'ouverture de documents conséquents dans Calamus, sans recourir à l'artifice (bien utile mais lent) de la mémoire virtuelle. Certains programmes ne fonctionnent pas avec les caches du 68060 actifs et entraînent alors un plantage, comme cela se produit également sur les clones équipés de ce CPU. C'est le cas, par exemple, de ceux qui utilisent le système M&E de Parx, ainsi que de certains modules de GemView. Il suffit de couper les caches, avec general.cpx, avant de les lancer. Pour d'autres programmes allergiques aux caches, le problème n'existe qu'à leur démarrage. On peut donc les remettre en service une fois qu'ils sont lancés. Cette opération peut être réalisée automatiquement pour tous les programmes, si le Falcon fonctionne sous Tos. Enfin, quelques programmes ne peuvent pas fonctionner en Fast-RAM. Il s'agit alors de désactiver les drapeaux correspondants, à l'aide d'un cpx ou d'un programme prévu à cet effet. Florent Lafabrie a testé la compatibilité de nombreux logiciels et vous en trouverez la liste sur son site, avec les parades éventuelles. Dans quelques cas, les programmes doivent être patchés pour fonctionner. C'est le cas de MagiC ou de Cubase, par exemple. Tout le nécessaire est présent dans le pack d'utilitaires préparé par D. Méquignon. Et s'il reste des applications vraiment récalcitrantes, le mode «030» est là pour permettre leur utilisation. Le pack logiciel comprend aussi une documentation complète de la CT60, au format ST-Guide, un xcontrol.acc patché, des cpx de configuration, la dernière version du Tos modifié et le programme de flashage. Le cpx de configuration permet de régler les paramètres habituels de la NVRAM du Falcon, plus d'autres qui sont spécifiques à la CT60. Le comportement des caches sous Tos, le chargement du Tos en Fast-RAM, l'arrêt programmé, font partie de ces nouveaux réglages. Ce cpx permet aussi de donner en temps réel (et avec un historique de la dernière heure) la température de fonctionnement du CPU, à condition d'être sous un environnement multitâche. Sous Tos, un accessoire est nécessaire pour remplir ce rôle.



Conclusion :

Pour son dizième anniversaire, le Falcon s'offre une cure de jouvance. Avec la CT60, la carte mère accélérée et une carte graphique, il devient la machine la plus puissante de la gamme. Même l'Hadès 60 est battu. Il ne manque plus que l'ouverture nécessaire vers les périphériques récents pour que le Falcon soit reparti pour dix ans :-). Et si vous ne faites pas partie des cent-cinquante heureux acquéreurs, manifestez-vous auprès de Rodolphe Czuba. À partir de cent nouvelles commandes, il relancera la production.

Liens :

Czuba Tech : http://www.czuba-tech.com
Didier Méquignon : http://didier.mequignon.free.fr
Nature : http://www.dtek.chalmers.se/~d98gilda
Florent Lafabrie : http://perso.club-internet.fr/lafabrie

Du coté des "DiskMags"

Alive n°7 :
Beaucoup d'articles concernent la coding party "Error in Line 3", ce qui est normal vu l'ampleur de cette réunion. Les articles sont toujours aussi nombreux et l'on trouve beaucoup de tests de démos. Ce numéro étant sorti six mois après le précédent, les responsables se demandent s'ils vont continuer l'aventure et, si oui, sous quelle forme. A noter que tous les numéros sont désormais disponibles en ligne, au format HTML. Bonne nouvelle : l'intro montre le retour de Jace, le codeur du groupe STKnights. Fonctionne sur tous les Atari, du STF au Falcon, avec 1 Mo minimum.
Disponible en téléchargement sur : /

UCM n°24 :
L'avenir de ce diskmag ne tient qu'à la motivation de son rédacteur en chef, Moondog, puisque ce dernier a écrit la quasi-totalité des articles et que les rédacteurs sont au nombre de quatre. Le ton acerbe de Moondog ne plaira pas forcément à tout le monde. Ce diskmag ne comporte pas d'intro, hélas, mais il est disponible au format HTML.

Fonctionne sur tous les Atari, du STF au Falcon, avec 1 Mo minimum.
Disponible en téléchargement sur : /

Chosneck n°3 :
Chosneck est un excellent magazine qui, malheureusement, paraît assez peu souvent. Tout comme Alive et UCM, il ne contient que des articles en anglais : des opinions sur la communauté atariste, des articles techniques (un projet de remplacement du Videl pour les Falcon, des améliorations pour les Atari 8 bits...), une bonne dizaine d'interviews et des compte-rendus de coding parties. Chosneck 3 contient une excellente intro signée Checkpoint. L'interface est superbe mais ne fonctionne pas sur les Falcon sans extension mémoire. Ce diskmag occupe tout de même 10 Mo ! Fonctionne sur Falcon avec 14 Mo de mémoire.
Disponible en téléchargement sur : http://www.dhs.nu

Du coté de la Presse "Papier"

Citons toujours les indispensables Virus Informatique et AVosMac, indispensables pour leur liberté de ton et surtout le plaisir que l'on peut prendre en les lisant.
Profitez-en aussi pour jeter un oeil sur leur site respectif :

http://www.acbm.com
et
http://www.avosmac.com

Du côté des fanzines, hormis le tout frais ReVival 21 incontournable (pub !), parlons de Alternative Pocket. Même si la régularité de sortie n'est pas son fort, pour le reste c'est vraiment le digne successeur de feu Pocket Magazine (d'ailleurs on y retrouve certaines signatures de cet illustre revue). http://alternativepocket.free.fr

par Strider et RayXambeR

Courrier des lecteurs

Henri Solana nous fait part des ses expérimentations concernant la connexion d'écrans plats Nec et Sony sur un Atari ainsi que des tests comparatifs effectués entre Tosbox et MagiCPc. Sur le Nec 1860 NX 18 pouces, le bureau se centre naturellement sur l'écran ce qui n'est pas le cas avec le Sony SDM-72 17 pouces qui nécessite des réglages manuels. Dans les deux cas, le fond d'écran est drapé. Cela disparaît cependant dès que l'on ouvre une fenêtre. Le bureau de l'Atari n'occupe qu'une partie de l'écran mais cela dépasse largement ce que l'on est habitué à voir sur Atari ! Le Nec offre de meilleurs réglages de contraste et de luminosité mais le Sony offre trois connexions d'écrans possibles. On peut donc connecter un Atari en SVGA et une autre machine disposant d'une sortie numérique. Tosbox s'avère supérieur pour la bureautique à MagiCPc. En effet, Calamus (SL93) se révèle inutilisable avec MagiC. Certes le programme se lance mais impossible de fair entrer un seul caractère dans le programme, pas plus dans le cadre texte que dans l'éditeur ... (ndlr : précisons que les dernières versions, notamment la SL2002 ne nécessite plus aucun émulateur car ce dernier est intégré et que tout fonctionne au poil (reconnaissance du clavier pc, etc. cela n'est donc vrai que pour des versions anciennes de Calamus). En contrepartie Le Rédacteur fonctionne sous MagiC (à condition pour le Rédacteur 4 d'exclure l'éditeur de dictionnaire. De plus la version + ne fonctionne pas). Mais le clavier est alors en Qwerty ! Concrètement, Tosbox gère actuellement mieux Le Rédacteur et Calamus que MagiC alors que ce dernier est payant ! Pour finir, Ldwpower et superbase fonctionnent avec les deux émulateurs mais connaissent sous MagiC des problèmes de clavier inconnus sous Tosbox ! (les lettres accentuées ne passent pas). Comme quoi les programmes les meilleurs ne sont pas forcément les plus chers !

Astuce (Henri Solona)

>> Récupération de fichiers ldwpower dans Excel (Windows. Mac ?)

Il existe un petit programme ldwcnvrt.prg destiné à rendre utilisable avec lotus 1.2.3 les fichiers ldwpower. Excel acceptant de relire ce format de fichier, c'est (preque) gagné ! Certes les macros sont perdues mais c'est déjà bien de retrouver les données et les formules qui les gèrent.

ABONNEMENT

REVIVAL !!!
Le seul Magazine 100% dédié au jeu video Alternatif

ReVival est depuis 6 ans maintenant le fanzine incontournable pour tous les passionnés de jeu video alternatif. Alternatif puisqu'il vous narrera toute l'actualité de consoles soi-disant "mortes" bien qu'encore en activité telles les Dreamcast, Vectrex, NeoGeo, PcEngine, Jaguar, Lynx, Intellivision, MegaCD, etc.
Tout au long de ses 48 pages, vous ferez le plein de news incroyables, d'historiques déments, de dossiers exclusifs, de tests d'anciens et nouveaux jeux, d'astuces, etc.
Et ça dure depuis plus de 20 numéros maintenant !
ReVival c'est aussi deux Hors-série spécial consoles Nec (PcEngine et Pc-FX). Deux gros pavés à commander sans attendre !
Pour commander c'est tout simple, c'est à la même adresse que STMag.
Prix pour 4 n° = 15 euro ou 4 euro le numéro. Tarifs, port compris, valables pour la France métropolitaine uniquement - autres destinations : se renseigner).
Plus d'infos sur notre site http://www.revival.free.fr

ReVival 21 : nouvelle rubrique Dreamcast, test du tout premier jeu Dreamcast alternatif, Rubrique nuon, News à gogo, Dossier Treasure, Protector sur Vectrex, etc.

Anciens Numéros de AtTos & STMag

AtTos n°1 à n°7

STMag n°129 à n°131

● Abonnement à STMag NG (4 n°) : 12€ ou 3€ le n° (ports inclus) pour la France Métropolitaine uniquement.
● Pack Spécial 7 n° de AtTos : 18€ (port inclus) pour la France Métropolitaine uniquement. Autres Destinations : se renseigner.

revival 21

LA GRAND'GUERRE LE MULE

IKAKUGA DVD

Feet of FURY

SNK VS CAPCOM CHAOS
LA NEOGEO EST EN PLEINE FORME !

ALIVE

ISSUE SEVEN

DEDICATED TO THE ORGANIZERS OF EIL 3

EDITORIAL ..... CiH/Sts
Credits and Contact ..... Sts
Greetings are sent to ..... Sts
Current Issue Statistics ..... Sts
Articles That Are NOT included and Why ..... Sts
Can We Be Alive In The future ?? ..... Sts
:::
:::
:::

ATARI NEWS

[projects/releases/compos/reports]

Inside The Scene ..... Sts
ALTernative 4 Party Report ..... CiH

STR ALIVE MJJ

Changing file attributes

Path: D:\UTILS\ATTRIB05.\

Mask: *

Recursive

Attribute

	no change	set	clear
Read Only	◉	○	○
Hidden	◉	○	○
System	◉	○	○
Archive	◉	○	○

Set

LET US ENTERTAIN YOU ONCE AGAIN!

DID YOU PLAY ATARI TODAY?

it's time for some entertainment!

SCENERS IN ROLE OF TEACHERS

it's never too late to learn!

UNFORGETTABLE GATHERINGS

SCREW-DRIVER

CT60 Config

CT60 Configuration

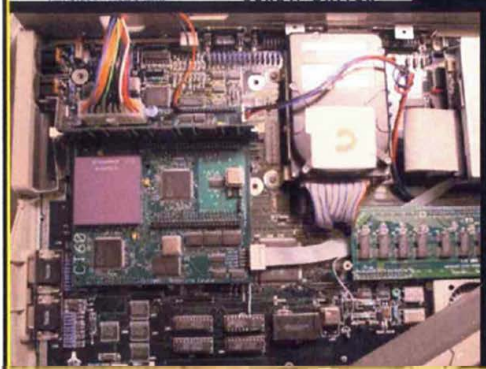
Sélection: Température

Température

T° 60: 44 °C

Seuil: 71

80
40
0

09:39 09:49 09:59 10:09 10:19 10:29 10:39

Sauve Charge OK Annule i